SUC-SESSION

SPECTRUM-USER-CLUB

CLUBINFO NR.10 (139) OKTOBER 1995

DIESMAL GLEICH 28 SEITEN:

Vorwort	2	Emulatorkopien	12
Mitgliedernews	2	Gegenrede	13
Sintech-Liste	3	Es war einmal	14
La Lettre...	4	Specci im Netz	15
T-Shirt	4	SUC goes DTP	16
Interview	5	DTP Lehrgang	17
News in Kürze	6	Hardware-Ecke	18
Kleinanzeigen	6	Emulatoren	19
Frage + Antwort	7	Programmtips	20
Betriebszuverl.	8	Demo-Ecke	26
Hacker-Ecke	9	Programmtest	27
2. Screen	10	Sinclair Exp.	28

Dieses Clubinfo wird herausgegeben vom:

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Es erscheint 12 x im Jahr und wird an alle Mitglieder versendet. Kleinanzeigen sowie gewerbliche Anzeigen sind kostenlos, auch für Nicht-Mitglieder.
Die Mitgliedschaft im Spectrum-User-Club kostet pro Jahr 50 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5 DM im Monat. Wer ältere Clubhefte sucht, kann diese beim Club anfragen.
Mitglied wird man durch Überweisung des entsprechenden Betrages unter dem Zusatz "SUC" auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 600 501 01 bei der Landesgirokasse Stuttgart.
Hotline: Werktags zwischen 17.00 und 19.00 Uhr unter 0711/775033.

VORWORT:

Liebe Spectrum-User,

glaubt uns eines: Einfach war es nicht, dieses Mega-dicke-Info zusammenzustellen und gleichzeitig das Spectrumtreffen vorzubereiten. Schließlich sind wir ja beide berufstätig und andere Verpflichtungen gibt es ja auch noch. Dennoch, wir haben es geschafft und präsentieren euch hier die dickste SUC-SESSION die es je gab.
Vorab noch einige Worte zum Treffen: Der Termin für dieses Info wurde bewußt gewählt. Zum einen haben wir diesmal etwas länger gebraucht, bedingt durch die vielen Artikel, zum anderen können wir die SUC-SESSION exklusiv auf dem Treffen präsentieren.
Auch dem Treffen gibt es einiges zu sehen, neben dem Sintech-Stand mit viel Software und neuen tschechischen Programmen auch (wenn nicht alles schiefgeht) das SDA-4 wird dasein, in seiner endgültigen Version wie es in Kürze käuflich erhältlich sein wird. Außerdem werden jede Menge User ihre Geräte wie jedes Jahr mitbringen, so daß man sich unterschiedliche Aufbauten, auch als Tip für zuhause, anschauen kann.
Neue Software wird vorgestellt werden, vor allem neue Demos. Es wird genügend Gelegenheit geben, sich die neueste PD zu kopieren also nutzt diese Chance.
Für alle die dies jetzt lesen und nicht auf dem Treffen sind...wirklich schade. Wir haben noch einmal wirklich was auf die Beine gestellt. Wer weiß, was die Zukunft bringt...
Für alle, die nach dem Treffen nicht nach Hause wollen, gibt es in der nächsten Ortschaft Leinfelden-Echterdingen das sogenannte KRAUTFEST. Das ist so eine richtig gemütliche Hocketse die sich durch die Zentren der beiden Ortsteile Echterdingen und Leinfelden zieht. Es wird zwar sehr voll sein, ein Besuch lohnt sich aber allemal.
Naja, das wars aber dann zum Treffen, wir wollen ja diejenigen, die nicht hier sein können, nicht zu sehr ärgern, einige waren ja auch verhindert.
Für diejenigen gilt, auf jeden Fall den nächstmöglichen Termin zu nutzen, entweder wieder Filderstadt oder in Köln. Ein Specci-Treffen lohnt sich immer.
Jetzt aber wirklich allen viel Spaß beim Lesen der neuen SUC-SESSION und sorgt dafür, daß wir weiterhin so viele Seiten haben können.

Fred + Thomas

NEUE MITGLIEDER

Im Monat September hatten wir keine Mitgliederaustritte und zumindest bis Jahresende sind auch keine mehr zu erwarten.
Viel besser ist, daß wir auch zwei Neueintritte haben. Willkommen im Spectrum-User-Club:
Michael Jarowy,
Dr.-Carlo-Schmid-Str. 150, 90491 Nürnberg und Stefan Ballerstaller, Berg-am-Laim-Str. 146, 81673 München.
Beide sind bereits Mitglied im Spectrum-Profi-Club und daher alte Spectrum Hasen. Scheut euch nicht, auch aktiv am Info mitzuarbeiten.
Neue Mitglieder sind für uns besonders wichtig, nicht nur weil die alten ihr Hobby aufgeben. Wir haben auch gewisse Ziele, schließlich wollen wir nicht nur für einen kleinen Teil der Specci-User soviele Berichte schreiben. Erfreulich ist herbei, daß der Bekanntheitsgrad der SUC-SESSION weit über den Club hinaus geht. So haben wir z.B. von einer kleinen Specci-Gruppe in Recklinghausen gehört, die die Hefte untereinander austauscht. Wir freuen uns über solche Regionalgruppen, da dies auch dem Spectrum hilft und wir drucken auch gerne Berichte von Nicht-Mitgliedern ab, gell.

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, umgerüstet	155,00 DM
Spectrum 48k (Gummi) komplett	85,00 DM
Star LC 10 (9-Nadeldrucker)	150,00 DM
Joystickinterface 1-Port 10 DM, 2-Port	20,00 DM

Neu:

Tastaturkleber für +2, +2A/B und +3 für Keywords 48k	3,00 DM
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	87,50 DM
Netzteil für +2A/+2B und +3	30,00 DM
+2 Kassettenrekorder	77,50 DM
+D Interface (englische Anleitung)	185,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Netzteil Kit mit allen Kabeln für Floppylaufwerk	40,00 DM
Farbband für STAR LC 10	7,00 DM
Umrüstung +2A zu +2	25,00 DM

(Die Umrüstung beinhaltet Joystick-anpassung, ROM und Busbelegung).

Neue Software:

Atomix	Strategiespiel	8,00 DM
Inferno	Strategiespiel	15,00 DM
Int.Exe 128	Anwendung für Interlace-Bilder	12,00 DM
Orfeus	48k Musikprogramm	20,00 DM
Prometheus	Assembler erster Güte,48k und 128k Version	45,00 DM
SQ-Tracker	Zum erstellen von AY-Sounds bester Qualität	40,00 DM
Tango & Magic Dice	2 Denkspiele auf einer Kassette	12,50 DM

Int.Exe 128 und SQ-Tracker werden auf Wunsch auch auf +D oder Opus geliefert.

Außerdem Tastaturfolien für alle Modelle und jede Menge weiterer Softwareangebote. Fordern Sie unseren Katalog an.

Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware.

Überweisungen auf Kontonr. 3744727, BLZ 600 501 01, Landesgirokasse Stuttgart.

SinTech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

CLUBHEFT TEST

Aus Frankreich kommt ein Clubheft , welches schon einige Jahre auf dem Markt ist. Der Titel des Heftes ist LA LETTRE DU SPECTRUMANIAC. Die Aufmachung des Heftes ist nicht welbewegend neu. Das Heft besteht aus Din A4 Seiten , welche kopiert und zusammengeheftet sind. Die Beiträge des Magazines , sind meistens aus verschiedenen internationalen Heften zusammengestellt. Die Berichte sind zusammengeschnitten und danach wird aus den Artikeln das Layout erstellt. Der Hauptteil des Heftes ist in französischer Sprache geschrieben. Die verschiedenen Rubriken des Magazines kann man mit Hardwarebastelei , Softwaretest , diverses zur Opus und allgemeine Info überschreiben. Natürlich gibt es auch Informationen zu anderen Disksystemen.
Bestimmt steht hinter LA LETTRE DU SPECTRUMANIAC der Wille , etwas eigenständiges zu machen. Doch die Bemühungen nutzen nicht viel , wenn die nötige Unterstützung fehlt und die dürfte hier der Fall sein. Also an dieser Stelle auch gleich der Aufruf nach etwas mehr Mithilfe bei dem wohl einzigen französischen Fanzine.

K.O. FUER T-SHIRT AKTION

Zwar gab es für die T-Shirt Aktion auch Interesse , aber bei dieser Preiskalkulation gingen wir von etwas mehr Begeisterung aus. In Zahlen heißt dies , etwa 20 T-Shirts als feste Bestellung. Nur bei dieser Grundmenge ließe sich der Hersteller auch wirklich auf das Geschäft ein.
Da sich also somit die geplante SUC Aktion nicht verwirklichen ließ , wir (d.h. die Clubredaktion) aber auch nicht so schnell aufgeben , haben wir schon neue Pläne geschmiedet. Das T-Shirt soll nun im Aufdruck etwas abgeändert werden. Anstelle des Schriftzuges " Int. Spetrum Treffen 95" , wird der Aufdruck im Stiele von z.B. " Spectrum goes Universe " sein. Für Vorschläge sind wir natürlich dankbar. An dieser Stelle möchte ich auch nocheinmal den SPC zur Mithilfe aufrufen. Immerhin soll es ein allgemeines Spectrumshirt werden.

„Wir sind weder Soft- noch Hardware.
Wir sind deine Eltern."

SIR CLIVE - DAS INTERVIEW

Clive Sinclair gilt als einer der intelligentesten Männer der Welt. Er ist nicht nur der Vater unseres ZX Spectrum und seiner Vorgänger und Nachfolger, Clive Sinclair baute auch schon Fernseher, Uhren, Elektroautos und batteriebetriebene Fahrräder.
Er bekam für seine Leistungen, auch die des Baus des Spectrums, von der britischen Königin den Adelstitel verliehen und darf sich seitdem Sir Clive Sinclair nennen. In der englischen Presse wurde er bald nur noch Sir Clive genannt und nachdem Amstrad den Spectrum übernahm, verschwand er fast aus der Computerszene, um Jahre später nochmal mit einem kleinen portablen Computer, dem Z88, nocheinmal in Erscheinung zu treten.
Sir Clive kann leider nicht zum User-Treffen kommen, stellte sich jedoch freundlicherweise für ein sehr kurzes Interview zur Verfügung:

SUC: Die Anfänge des Spectrums sind uns in Deutschland weitgehend unbekannt. Wie wurde er erfunden. Haben Sie wirklich den ganzen Spectrum zuerst im Kopf zusammengesetzt und dann gebaut?
SCS: Der Spectrum, wie auch der ZX 81 waren nicht nur mein Werk. Im ganzen waren es drei sehr fähige Leute, die die harte Arbeit taten.
SUC: Es gab Gerüchte, daß die Entwicklung des QL soviel kostete, daß Sie gezwungen waren, Sinclair Research zu verkaufen. Stimmt das? Haben Sie den Verkauf je bedauert?
SCS: Ich habe Sinclair Research nie verkauft, ich bin immer noch Inhaber. Aber wir verkauften unsere gesamte Produktpalette an Amstrad.
SUC: Stimmt es, daß Sie bereits einen Spectrum Nachfolger erfunden hatten, den sogenannten LOKI? Wir hörten, es solle sogar einen Prototypen geben, aber die Rechte lägen bei Amstrad?
SCS: Nein, das stimmt nicht.
SUC: Was machen Sie heute?
SCS: Das ZETA (siehe Information nach diesem Artikel).
SUC: Haben Sie immer noch einen Spectrum?
SCS: Ja.
SUC: Benutzen Sie ihn noch manchmal?
SCS: Nein.
SUC: Haben Sie jemals eines dieser sogenannten Demos gesehen, mit Effekten, die man normal nicht für möglich auf dem Spectrum hält?
SCS: Nein.
SUC: Erhalten Sie öfters Briefe oder Anfragen von Spectrum-Clubs?
SCS: Hin und wieder mal.
SUC: Vielen Dank für das Interview.
SCS: Bitte entschuldigen Sie die knappen Antworten, ich habe wenig Zeit.

WHAT THE HELL IS...ZEFTA?

ZEFTA ist kein komplettes Fahrrad, es ist ein kleiner Aufsatz, der an jedes Fahrrad mit einfachen Mitteln montiert werden kann. Damit wird das normale Fahrrad zum Fahrrad mit Hilfsmotor. Berauf kann man ihr einschalten, berab lädt er sich auf.
Der ZEFTA wiegt 4,5 kg, schafft Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 25 km/h und kann ohne Führerschein gefahren werden, man muß allerdings mindestens 14 Jahre alt sein. Eine Batterieaufladung reicht bis zu 50 km, abhängig von der Beanspruchung. Sollte die Batterie leer sein, kann man sie nachts bei günstigen Stromtarifen aufladen, wobei die volle Batterie dann weniger als 3 Pfennige kosten würde.
Der ZEFTA kostet ca. 330,00 DM, eine Zusatzbatterie ca. 70,00 DM.
Weiter Informationen bei: SINCLAIR RESEARCH LTD, 15-16 Margaret Street, London, WIN 7LE, Großbritannien.
te

NEWS IN KÜRZE

Alchemist Research wird nicht untergehen, das haben wir bereits in der letzten Ausgabe geschildert. Allerdings hatte dies zumindest hier in der Redaktion auch niemand erwartet. Die PD-Software von Alchemist geht über an WoMo-PD (SPC), Ernastr. 33, 51069 Köln und an Fountain PD, Dave Fountain, 2 Belvoir Road, West Bridgford, Nottingham, NG2 5DL, Great Britain. Zusätzlich gibt es noch eine neue Bibliothek, die M.D.L. (Minds Demo Libary, Robert Skene, 249 Dumbarton Road, Old Kilpatrick, Glasgow, G60 5NQ, Great Britain. Die CP/M Gruppe wird zukünftig von Trevor Mossmann, 126 Hayward Road, Redfield, Bristol, BS5, Great Britain geführt. Die anderen Alchemist Research-Bereich, unter anderem das Magazin Alchnews, bleiben bei Andy Davis.

Das ZX Magazin ist wieder da. Allerdings erst die zweite Ausgabe in diesem Jahr. Eigentlich sollte das Magazin alle 2 Monate erscheinen. Daher überlegt man sich bei Proxima, ob man nicht doch wieder ein Magazin selber herausbringen soll, zur Hälfte für Spectrum, zur anderen Hälfte für PC. Das ZX-Magazin oder auch das neue Magazin in Englisch herauszubringen dürfte schwierig sein, da sich bisher erst 2 Interessenten gemeldet hatten.

Ein neuer deutschsprachiger Club steht in der Gründung. Ab November soll der ASC (Austrian-Spectrum-Club) seine Tätigkeit aufnehmen. Hier sollen vor allem Österreichische Spectrum-User einen eigenen Club erhalten. Wir finden die Idee von Leszek (Clubgründer) sehr gut, wir waren ja immer für den Aufbau regional arbeitender Gruppen. Schwerpunkt des Clubs werden Berichte über Programmieren sowie über neue Hard- und Software im Clubmagazin SCENE sein. Also ganz im Stile der SUC-SESSION. Desweiteren wird es dann für User in Österreich möglich sein, die SINTECH-Produktpalette auch in ihrem Land zu kaufen. Die Kontaktadresse ist: L.C.D., Prager Strasse 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich.

Kleinanzeigen:

Suche ZX80, Zustand egal, sowie (ggf. auch leihweise) Clubzeitschriften von SINCLAIR-Clubs mit ZX80 und ZX81 Artikeln.
Peter Liebert-Adelt, Lützowstr.3, 38102 Braunschweig, Tel: 0531/342238 abends oder am Wochenende

Suche Farbbänder für Seikosha Drucker SP 180 AI. Wer hat welche oder kann welche besorgen?
Lothar Ebelshäuser, Grasegger Str. 49, 50737 Köln, Tel: 0221/747063

Suche das Programm "Tribble Trubble".
Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

Verkaufe Bücher: 33 Programme für den Spectrum von R.Hülsmann 4,00 DM; Spass & Profit von David Harwood 3,00 DM; Sinclair ZX Spectrum von T. HArtnell 5,00 DM; Das Mikrodrive Universum von Ian Logan 4,50 DM.
Verkaufe Hardware: Interface 1 (defekt) 3,00 DM.
Verkaufe Software: Adress Manager 2,50 DM
Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg. Tel/Fax: 0441/17976 nach 18,30 Uhr.

Frage & Antwort

Fragen kostet nichts. Wir erwarten also eure Fragen zum Spectrum oder dazugehöriger Hard- und Software schriftlich oder auch telefonisch. Aus diesen Fragen können wir auch abschätzen, was die Leser interessiert und damit den Inhalt der SUC-SESSION dem Leserwunsch noch mehr angleichen.

Peter Liebert-Adelt hat in Heft 5/95 von dem Buch "Clive Sinclair Story" gelesen und fragt an, ob es dieses Buch auch vom Club ausleihen könnte.
Wir haben uns dieses Buch nicht ausgeliehen, interessierte Mitglieder können dies nur direkt bei Les Chandless, der dieses Angebot gemacht hat, tun.

Peter würde sich auch gern gegen Unkostenerstattung einige englische Magazine ausleihen.
Klar, kriegst Du. Allerdings habe ich die Hefte zum einen selbst schon ausgeliehen, zum anderen wenn sie wieder da sind, liegen sie erst mal am Treffen aus zur Lektüre.

Leszek will auch etwas zum Thema "Cracken" beitragen. Er fragt ob wir etwas dagegen hätten, wenn er schreiben würde wie man TANGO + MAGIC DICE "crackt".
Nein, warum denn? Um Programme auf Disc zu bekommen muß man sie nun einmal cracken (oder Snapshot benutzen). Allerdings weiß ich nicht was bei TANGO + MAGIC DICE zu cracken ist. Die Files sind kein Headerless und die Startadresse steht sogar im BASIC (24200 zum entpacken und nochmal 24200 zum Start glaube ich). Ich habe mir die Files einfach überspielt und anstatt dem Aufruf zur Tapeladeroutine einfach einen "LOAD" Befehl eingefügt.

Leszek hat bemerkt, daß der Termin für das Treffen in Gloucester (England) am selben Termin ist wie das Treffen in Filderstadt. Dagegen sollten wir nächstesmal etwas unternehmen.
Was sollen wir denn unternehmen, wenn dies offenbar aus reiner Bosheit geschieht? Wir haben Bob Brenchley von Format Publications rechtzeitig vom Treffen in Filderstadt informiert. Außerdem versuche ich seit einem halben Jahr von Bob zu erfahren, wann das Gloucester Meeting ist. Er antwortet nicht. Ich wollte auch dort sein, um das SDA-4 vorzustellen. Vielleicht will er das verhindern weil er selber ein ähnliches Projekt hat. Vielleicht hat er auch Angst vor dem MB 02, das sein Geschäft mit dem (ebenfalls seit einem Jahr angekündigten und noch nicht fertigem) +D Clone DX-1 zerstören könnte. Die Antwort kennt nur Bob. Wir jedenfalls wissen, warum wir die Format abbestellt haben. Auch unser Freund Bill Richardson von W.N. Richardson will mit diesen Leuten, die versuchen ein Monopol aufzubauen, nichts mehr zu tun haben. Verständlich.

Leszek will immer noch gerne die Demoversion von BAD.
Lieber Leszek, wir haben sie zwar, sind aber nicht befugt, sie weiterzugeben.

Zur Betriebszuverlässigkeit unserer Computer

Teil 3 (von Heinz Schober)

2. Die natürliche Alterung

Kein Bauelement unserer Geräte hat das ewige Leben. Aber sein Produzent muß dafür sorgen, daß es nach dem jetzigen Stand der Technik die an es gestellten Forderungen für die abzusehende Einsatzzeit einhält. Da das nur unter Berücksichtigung von Wahrscheinlichkeitsfaktoren erfolgen kann, sind entweder Überdimensionierungen und/oder hoher Aufwand für die Fertigungstechnologien erforderlich. Was gibt es für Ursachen, von denen wir meistens äußerlich gar nichts wahrnehmen, die schon nicht in Betrieb befindliche Bauelemente altern lassen? Am besten hierzu einige Beispiele:

Elektrolytkondensatoren enthalten verschiedene chemische Elemente und Verbindungen. Da werden durch elektrolytische Vorgänge und Spannungselemente Veränderungen im inneren Aufbau bewirkt und so die Eigenschaften verschlechtert. Gegebenenfalls kann man dem so erfolgten Kapazitätsverlust durch Neuformation entgegenwirken. Bei Widerständen stellen sich durch in die Lackschicht eindiffundierende Wassermoleküle chemische Vorgänge zwischen Widerstandskörper und Verkappung ein, gelegentlich erkenntlich durch "Aufblühen". Strukturänderungen in der Kohle- bzw. Metallbeschichtung verändern den Widerstandwert. Bei Folienkondensatoren verhärtet die Isolierfolie. Folge: Mikrorisse, Eindringen von Feuchte und aggressiver Bestandteile aus der Luft. Besonders gefährdet sind die Kontaktstellen der eingelegten Anschlußdrähte mit den Belägen. Bei Wickelgütern (so auch Transvertertrafos im Sinclair ZX81-16k-RAM-Pack oder auch bei Spectrumgeräten) versprödet die Lackisolation der Wickel. Nicht präzise hergestellte Lötstellen, die in diesem Zusammenhang auch als Bauelement betrachtet werden müssen, können durch Korrosion oder mechanische Beanspruchung zu Unterbrechungen führen. Ebenso Leiterbahnen auf Leiterplatten. Transistoren früherer Generationen waren in Blechgehäuse eingelötet. Durch Leckstellen, vorwiegend im Verlötungsbereich, drang Atmosphäre ein. Die Folge war Anstieg der Restströme bis zur Unbrauchbarkeit. Hierunter litten auch die später in Glasklbchen in Silikonfett und dünner Plastdichtung eingebetteten Transistoren. Selbst die heute in Plastik eingepressten Transistoren sind, wenn auch schon sehr selten, vor den Auswirkungen von Leckstellen, die vorwiegend am Grenzbereich zu den Bauelementeanschlüßen auftreten, nicht gefeit.
Ein gutes Anschauungsbeispiel ist hier ein alter Spiegel, von dessen Kanten sich Risse mit Verästelungen gebildet haben. Da ist an undicht gewordener Schutzlackierung Luft mit ihren chemischen Beimengungen eingedrungen. Die Silberschicht hat mit den Schwefelverbindungen, den Stickstoffoxyden (jeder Gewitterblitz erzeugt eine Menge davon), dem Wasserdampf, dem Ozon usf. reagiert. Die neuen Verbindungen drängen die Silberschicht auf und bahnen so den Weg weiter. Z.Zt. sind die in Keramikgehäuse eingebauten Halbleiterelemente bzw. integrierten Schaltkreise die mit der kleinsten Leckrate.

-wird fortgesetzt-

Hacker-Ecke - Teil 3

von Graham Collier
Übersetzung von Helge Keller

Alles, was zwischen solchen Sternchen steht, sind Anmerkungen von mir zum Originaltext; Helge

Gut. Mit allem, was ich gesagt habe in guter Erinnerung könnt ihr jetzt eure Assembler laden und folgende kurze Routine an Adresse 7D00 *=32000 dez.* schreiben. Damit können geschützte Programme an eine sichere Stelle im Speicher geladen werden und dort untersucht werden (wie wurden Zeilen verändert, welche Variablen wurden gePOKEt, stimmen die Zahlen in den Zeilen):

```
7D00 DD21CB9C; Lade IX mit der Adresse, an welche der Programm Header
geladen werden soll
*hier: 40139 dez.* *meiner Meinung nach müßte es DD21007E heißen, also den
Header an Adresse 7E00 = 32256 dez. laden, da der Befehl ab Adresse 7D17 in
diesem Speicherbereich die Blocklänge sucht.*
7D04 111100  ; Lade DE mit der Anzahl Bytes im Header *17 d*
7D07 3E00    ; Lade A mit dem Flagbyte (0 für Header)
7D09 37      ; Setze das Carryflag
7D0A CD5605  ; Rufe "Lade Bytes" im 48K-ROM auf
7D0D 30F1    ; Nochmal versuchen bei Ladefehler
*den folgenden Zeilen hatte Graham andere Adressen gegeben, welche ich aber
für falsch halte: 7D13, 7D17, 7D17 (!), 7D19*
7D0F DD21CB9C; Lade IX mit der Adresse, an welche der Block geladen werden
soll *hier: 40139 dez.*
7D13 ED5B0B7E; Lade DE mit der Anzahl Bytes, welche folgen, wobei die
Information aus dem Header kommt
7D17 3EFF    ; Lade A mit dem Flagbyte (255 für Byteblock)
7D19 37      ; Setze das Carryflag
7D1A CD5605  ; Rufe "Lade Bytes" im 48K-ROM auf
7D1D 30F0    ; Nochmal bei Ladefehler
7D1F C9      ; Zurück ins BASIC oder zum CALL des MC-Progr.
```

Für diejenigen, welche den Aufbau des Headers nicht kennen,werde ich diesen jetzt erklären. Das erste Byte (in 7E00 *=32256 dez.*) ist eine 0, falls ihr ein BASIC-Programm geladen habt. Es kann vier Werte enthalten, je nachdem, was für einen Filetyp ihr laden wollt:

0 = BASIC-Programm
1 = Nummerisches Array *z.B. n()*
2 = Stringarray *z.B. a$()*
3 = CODE-File

Die nächsten zehn Bytes *32257-32266* enthalten den Namen oder zehn Leerzeichen, falls kein Name vorhanden ist. Die Bytes 0B *=11 dez., Graham zählt von Byte 0 aus* und 0C *=12dez.* sind bei allen Filetypen gleich und enthalten die Länge des folgenden Datenblockes auf dem Band. Die Bytes 0D *=13 dez.* und 0E *=14 dez.* enthalten verschiedene Informationen, abhängig vom Filetyp: Bei einem BASIC-Programm steht hier die Autostartzeile. Wenn keine vorhanden ist, steht hier 8000 *=32768 dez.; ich habe auch schon andere Werte größer 32767 gefunden*. Die Byte 0F *=15 dez.* und 10 *=16 dez.* enthalten den Offset, welcher zur Adresse in PROG (5C53 = 23635 dez.) addiert wird, um dorthin mitabgespeicherte Variablen zu laden *der Wert in den zwei Bytes entspricht also der BASIC-Länge ohne Variablen*. Die Systemvariablen VARS und alle anderen, welche verändert werden müßen, so z.B. E-LINE, werden bei einem normalen Ladevorgang verändert *nicht jedoch von obigem Programm*. Byte 0E *=14 dez.* enthält bei Arrays den Kleinbuchstaben des gespeicherten Arrays, wobei 40 *=64 dez.* bei

nummerischen und 80 *=128 dez.* bei Stringarrays addiert wurden. Die Bytes 0D und 0E enthalten bei einem CODE-File die Ladeadresse des Codes. Hier mache ich eine Pause und ihr könnt loslegen und das gebrauchen, was ihr gelesen habt, Programme mit obiger Routine laden und untersuchen. Als erstes solltet ihr aus dem Header die Startzeile des Programms bestimmen. Denkt daran, die 2-Byte-Hexzahl einer Zeilennummer *in einen BASIC-Programm* ist in umgekehrter Reihenfolge, das höherwertigeByte kommt zuerst. Die darauf folgenden zwei Bytes enthalten die Anzahl an Bytes in dieser Zeile, die Zählung beginnt mit dem nächsten Byte und endet mit dem letzten Byte 0D *=13 dez.*, dem ENTER-Zeichen. Sowohl die Zeilennummer als auch die Zeilenlänge können falsche Werte enthalten (bei geschützter Software); auch kann das ENTER-Zeichen am Ende einer Zeile fehlen. Behaltet diese Dinge gut im Auge, da sie nur ein Teil der Möglichkeiten sind, ein BASIC-Programm MERGE-sicher zu machen!!! Wenn ihr dem Programmablauf bis zu dem Punkt folgen könnt, an dem das BASIC verlassen wird oder zu einer MC-Routine im BASIC gesprungen wird *z.B. in einer REM-Zeile oder in einer Variable versteckt...*, habt keine Angst, versucht, auch hier weiter zufolgen - ihr lernt weit mehr von den Fehlern, die ihr macht, als von denen, die ihr nicht macht. Es zahlt sich aus, die schon erreichte Arbeit abzuspeichern, da es allzu leicht passiert, daß das untersuchte Programm die Kontrolle zurückerhält oder der Spectrum abstürzt. In beiden Fällen ist unsere Arbeit verloren. Beim nächsten Mal werde ich eine sehr einfache Form des Schutzes vorstellen, welche von den Leuten von Firebird bevorzugt wurde, bevor sie ihren "BLEEP LOADER" benutzten. Der Schutz ist zwar vom Aufbau einfach, aber schwer zu knacken,da der geladene Code den gesamten Speicher eines 48K-Spectrums umfaßt, nämlich C000 *=49152 dez.* Bytes. Das Spiel, welches ich in Einzelteile zerlegen will (und dies direkt vor euren Augen), ist ZOOT. Dafür gibt es keinen bestimmten Grund, außer, daß es das erste dieser Art ist, welches ich in meiner Sammlung gefunden habe. Und, was für ein Glück, es ist eines derjenigen, welches beim Kauf einen neuen Spectrums (+2A) beilagen, also haben viele von euch dieses Programm schon in ihrem Besitz. Ihr findet es auf Cassette 7, Seite B. Wenn ihr irgendwelche Fragen habt zu dem, was ich heute geschrieben habe, sendet sie ein *in Englisch an ALCHNEWS oder in Deutsch an mich, wobei ich aber sicher nicht so viel wie Graham weiß* und ich werde mein möglichstes tun, sie hier* gemeint ist ALCHNEWS* zu beantworten, vorausgesetzt, es sind vernünftige Fragen!

Die Benutzung des 2. Screens von Basic aus

Original von Miles Kinloch, übersetzt aus dem englischen

<u>Dieser Artikel bezieht sich nur auf 128k und +2 Computer. Bei +2A und +3 müßte ein ROM-Austausch vorgenommen werden.</u>

Das +2 Handbuch macht, warum auch immer, die falsche Anmerkung, daß der 2. Screen in RAM 7 nicht direkt von BASIC aus benutzt werden kann. Dieser Artikel zeigt, daß dies eben doch geht, vorausgesetzt einige Vorbereitungen werden getroffen.

Für den Anfänger, speziell was die Fähigkeiten des 128k anbelangt, starten wir damit, den Aufbau des zusätzlichen Speichers zu erklären: Der Z80-Prozessor kann nur 64kB adressieren, d.h. die Adressen von 0-65535, deshalb steht auch einem 128k-User nicht gleichzeitig der volle Speicherbereich zur Verfügung. Der restliche Speicher wurde stattdessen in Bereiche mit jeweils 16kB eingeteilt, bekannt als "Banks" (Speicher-Banken) oder "Pages". Wenn eine dieser Banken gebraucht wird, wird diese auf der Adresse 49152-65535 eingeblendet (gepaged), in anderen Worten: Es kann immer nur eine Bank eingeblendet werden und immer nur im Austausch mit dem

normalen Speicher der oberen 16kB.

Die Banken haben Nummern von 0-7. Bank 0 ist diejenige, welche beim einschalten aktiv ist, also der normale Speicher. Bank 2 und 5 haben etwas wie eine Doppelrolle. Sie sind für den normalen Speicher (16384-32767 und 32768-49151) zuständig, können aber auch in die ersten 16kB eingeblendet werden - wozu auch immer. Dies läßt uns auf jeden Fall die Banken 1,3,4,6 und 7 zur Verfügung, der 128k-Basic-Editor verwendet aber einige Bereiche in Page 7, so daß wir diese (in Basic) nicht voll verwenden können.

Um nun eine Bank einzublenden, muß man eine Variable "Poken", die sogenannte "BANKM"-Variable auf 23388, aber zuerst den RAMTOP auf 49151 setzen mit CLEAR 49151, sonst könnten wir einen Absturz verursachen.

Es ist nicht nur das RAM, das wir auf diese Weise einblenden können. Die 128k-Rechner haben auch ein extra 16k ROM. Es gibt aber nicht viele Gründe, warum man dieses Schatten-ROM einblenden sollte, man muß sogar darauf achten, daß dies nicht geschieht, oder der Rechner wird abstürzen. Der Wert, der also in "BANKM" gepoked wird, muß beides enthalten, sowohl die Angabe des RAMS als auch des ROMS und wird dadurch errechnet, daß man beide Angaben zusammenzuzählt. Das normale ROM hat den Wert 16, zu diesem muß man also die RAM-Bank dazuzählen. Falls es jemand interessiert, wie sich die 16 zusammensetzt: Bit 0-2 verwalten die RAM-Page, Bit 3 den Bildschirmspeicher, Bit 4 das ROM. Wenn man also z.B. Bank 1 einblenden will, gibt man POKE 23388,17 ein usw.

Die wahrscheinlich effektivste Nutzung dieser Bänke von Basic aus ist die Anwendung des 2. Screens. Dieser liegt auf Adresse 49152 in RAM 7 und kann durch Poken von BANKM auf den normalen Screen gebracht werden. Zuerst muß man die ROM/RAM-Kombination wählen, dann zu diesem Wert 8 hinzuzählen, um anzuzeigen, daß der 2. Screen benutzt werden soll. Hierzu sei angemerkt, daß der 2. Screen angezeigt werden kann, unabhängig vom momentan eingeblendeten RAM - es ist nicht nötig, erst RAM 7 einzublenden, auf der anderen Seite muß man es aber erst einblenden, damit man den Inhalt verändern kann. So kann man z.B. mit folgenden Programm einen SCREEN$ in RAM 7 einladen:

```
10 CLEAR 49151: REM Setze RAMTOP
20 POKE 23388,23: REM 16 (ROM) + 7 (RAM)
30 LOAD "BILD" CODE 49152
40 POKE 23388,16: REM 16 (ROM) + 0 (RAM) = normaler Bereich
```

Man kann auch den 2. Screen anzeigen lassen, während das Bild eingeladen wird. Zu diesem Zweck kann die 23 in Zeile 20 in 31 (23+8) ausgetauscht werden. Zeile 40 ist nicht unbedingt nötig, da der 128k-Editor sowieso automatisch wieder RAM 0 einblendet, sobald ein Programm beendet ist.

Um nun das eingeladene Bild anzuzeigen, geben wir folgendes ein:

```
10 POKE 23388,24: REM 16 (ROM) + 0 (RAM) + 8 (2.Screen)
20 PAUSE 0
```

Dies zeigt den 2. Screen in Verbindung mit dem normalen Bild. Auf Tastendruck wird der normale Bildschirm wiederhergestellt. Hier nun ein Programm, das zwischen normalen und 2.Screen auf Tastendruck hin- und herschaltet:

```
10 REM INSTALL
20 CLEAR 49151
30 POKE 23388,23: REM Einblenden RAM 7
40 LOAD "screen2" CODE 49152: REM Einladen des Bildes für Screen 2
50 LOAD "screen1" SCREEN$: REM Einladen des Bildes für normalen Screen
60 REM FLIP
70 POKE 23388,16: REM Anzeigen des normalen Bildes
```

```
 80 PAUSE 0
 90 POKE 23388,24: REM Anzeigen des 2. Screen
100 PAUSE 0
110 GO TO 70
```

So benutzt man also den 2. Screen von 128k-Basic aus. Beliebt ist aber auch der sogenannte USR 0-Mode, d.h. wenn man in 128k-Modus USR 0 eingibt. Dann kommt man nämlich in 48k Modus, mit all seinen Keywords, aber ohne auf den zusätzlichen Speicher zu verzichten. Da der 48k aber keine Variable BANKM kennt, muß man in diesem Modus den Pageing-Port direkt ansprechen. Dies geht mit OUT 32765,N wobei N den gleichen Wert enthält wie zuvor Adresse 23388. Ansonsten ist alles gleich wie in 128k, aber viele Programmierer bevorzugen nun mal den USR-0-Modus, weil er doch einige Annehmlichkeiten enthält.

Vorsicht ist in 128k-Basic geboten, wenn man den 2. Screen benutzt und gleichzeitig die normalen SAVE ! und LOAD ! Befehle benutzt um den zusätzlichen Speicher zu nutzen. Ein RAMDISK-File könnte durch derartige Operationen überschrieben werden.

Miles Kinloch

ZUM THEMA KOPIEN AUF EMULATOR:

In der September-Ausgabe der SPC-Infos war eine Richtigstellung zum Thema Specci-Software auf PC zu lesen, die wiederrum wir so nicht stehen lassen können.
Wolfgang Haller berief sich auf die Sonderausgabe der ASM, auf deren CD ja auch einige Spectrum-Spiele waren. Demnach müßten sie ja PD sein.
Dazu nur folgender aktueller Fall aus England. Dem Magazin PC Review (EMAP) war ebenfalls eine CD mit Emulator und den Spectrum games Jet Set Willy 2, Arkanoid, Exolon, Player Manager, Elite und Knight Lore. Die Copyright Besitzer von 2 dieser Programmen beraten gerade über ihre Schritte, haben aber mit Klagen gedroht. Wahrscheinlich wird es aber zu einer außergerichtlichen Einigung kommen. Bei einer Klage hätte EMAP aber keine Chance.
Ebenso könnte es der ASM gehen. Bei einigen Programmen hatten sie tatsächlich die Erlaubnis, angeblich sogar bei allen. Wir haben diese Aussage überprüft, da auch Programme aus der Sintech-Liste darunter waren. Bei der Firma Alternative Software wurde keine Erlaubnis dafür gegeben. Wir stellen eine Liste zusammen, welche Programme von Alternative Software bei den einzelnen Emulatoren dabei waren. Alternative Software wird dann Schadenersatzansprüche an die ASM geltend machen.
Wir selbst sehen die Sache so: Wenn der PC Hardware emuliert ist kein Verstoß. Da z.B. sich ein PC User kein +D kaufen wird, geht dem Hersteller also kein Kunde verloren, wenn das +D emuliert wird. Beim Spectrum selbst hat Amstrad auf das Copyright verzichtet. Aber Software kann auch ein PC-User als Orginal kaufen und laden.
Zwar wird mittlerweile das kopieren von 8-bit Software geduldet, aber nicht erlaubt. Keinesfalls erlaubt ist auf jeden Fall das verkaufen von Raubkopien, so wird es auch Schritte gegen den Hersteller der CD Speccy Sensations geben. In Deutschland ist dies alles nicht so grass, da die Hersteller zumeist in England, also weit vom Schuß sind. Mit öffentlichen Publikationen wird dies aber doch etwas zuviel. Es ist doch klar, das manche Hersteller zum einen durch Schadenersatzklagen noch etwas verdienen möchten, zum anderen ihre Programme nicht freigeben, solange sie selbst noch Bestände haben (z.B. Alternative Software oder Hit Squad...).
te

GEGENREDE ZUM "ENDE DER SINCLAIR-CONNECTION"

In der Septemberausgabe der SUC-SESSION verabschiedet sich Thomas Eberle von der "SINCLAIR-CONNECTION" weil durch Aktivitäten aus dem ZX-Team Uneinigkeit in der Frage der Beteiligung von weiteren Clubs (hier nur SPC) entstanden ist. Thomas hat in seinem Artikel die Historie weitgehend korrekt dargestellt. Ich bedaure es sehr, daß er jetzt von seiner Idee so schnell Abstand nimmt, nur weil zwei verschiedene Meinungen aufeinandergeprallt sind. Zugegeben, wir vom ZX-TEAM haben es sicherlich viel leichter, den Standpunkt zu vertreten, daß jeder Club, der sich mit SINCLAIR-Rechnern beschäftigt, in der SINCLAIR-CONNECTION vertreten sein darf (soll). Sind wir doch, leider vermutlich sogar weltweit, der einzige aktive ZX 81 Userclub.
Wenn ich hier also noch mal mit der Frage, ob nun nur einer oder doch mehrere SPECTRUM-Clubs in der SINCLAIR-CONNECTION mitmachen dürfen, beschäftige, dann geht es als erstes darum, was soll die SINCLAIR-CONNECTION überhaupt leisten? Thomas hat schon den ersten Aspekt genannt: gemeinsame Werbeaktionen. Als zweites sehe ich die Funktion Informationsaustausch und drittens gegenseitige Unterstützung. Verständlich, daß gemeinsame Werbung zweier SPECTRUM-Clubs anders aussehen würde, als z.B. SUC gemeinsam mit dem ZX-TEAM. Doch wie sieht es in der Praxis aus: Klar ist, daß jeder, der irgendwo eine Anzeige schaltet oder an einer Veranstaltung, einem Flohmarkt teilnimmt, das in erster Linie für "seinen" Club machen wird. Ich habe für solche Aktionen ein vierseitiges Infoblättchen u.a. mit allen deutschen Clubadressen erstellt und auch schon kräftig verteilt, bzw. anderen Clubs und Einzelpersonen zur Verfügung gestellt. Da stehen halt SUC und SPC für den Spectrum drin. Zum Thema Unterstützung und Informationsaustausch brauche ich wohl nix zu schreiben, denn das funktioniert doch auch und gerade zwischen SUC und SPC.
Alles in allem für mich keinerlei Gründe, nicht mit zwei oder meinetwegen auch noch mehr Clubs für einen Computer in einer gemeinsamen Aktion zusammen zu arbeiten. Also ich führe die SINCLAIR-CONNECTION auf dieser Ebene fort und würde mich über jede Anfrage nach gemeinsamen Terminen, Veranstaltungen, Werbeaktionen etc. sehr freuen.
Wer Interesse an dem Infoblättchen hat, kann es bei mir anfordern.
Peter Liebert-Adelt, Lützowstraße 3, 38102 Braunschweig, Tel: 0531/342238

ANMERKUNG: Der SPC wurde bei Connection-Aktionen von Seiten des SUC nie verschwiegen. Der Sinn war nur, User zuerst am SUC zu interessieren. Bei der Lektüre der SUC-SESSION stößt der Leser dann automatisch auch auf den SPC, ebenso beim Lesen des genannten Infoblättchens. Warum wir das so wollten ist ganz klar: Der SPC ist 20,00 DM günstiger als wir, so wird ein Interessent, nicht nur Schwaben, wohl eher an den SPC als an den SUC schreiben. Wir wollten aber zuerst klären, warum wir 20,00 DM mehr pro Jahr verlangen (dickeres Info, günstigerer Einkauf, mehr Service, Postkartenaktion mit Rückporto...). Die Entscheidung ob SUC oder SPC kann der Interessent dann, nachdem er alle Fakten hat, selbst treffen. Selbstverständlich werden wir aber weiterhin ZX81 Interessenten an das ZX-Team weiterleiten und das Infoblättchen verteilen.
Nun aber:

DIE WAHREN GRÜNDE FÜR DAS SCHEITERN DER CONNECTIN:

1. Der QL-Club beteiligte sich erst gar nicht.
2. Die Aktionen brachten keinen wirklichen Erfolg (nur 2 Mitglieder).
3. Keine neuen Ideen, seit über einem Jahr keine Aktion mehr.
4. Im Artikel genannte Gründe.

Das alles in dieser Reihenfolge.
te

ES WAR EINMAL...

Der Weg zu den Spectrums von Rupert Hoffmann

Ich bin schon sehr lange Hobbyelektroniker. Deswegen war es auch nicht wunderlich, daß ich auch für Computer irgendwann einmal Interesse zeigen würde. Ende der siebziger Jahre wurde ich durch Anzeigen aufmerksam auf den ZX 80. Er kostete 498 DM. Da ich aber noch in bzw. kurz vor der Abschlußlehre stand, konnte ich ihn nicht bezahlen. Also, mein Interesse war für kurze Zeit erloschen. Dann kam der ZX 81 auf den Markt. Und 1981 war es dann soweit, der ZX 81 kostete als Bausatz nur 150 DM. Kurzerhand bestellte ich ihn mit dem RAM-Zusatzpack für 198 DM. ICh baute ihn erfolgreich zusammen. Er funktionierte auf Anhieb. Als ich aber das Handbuch aufschlug, mußte ich leider feststellen, da ich von Computer null Ahnung hatte, daß dieses Buch für jene geschrieben wurde, die sich mit Computern auskannten. Dennoch machte ich das Handbuch durch, und danach war ich so schlau wie vorher, d.h. Bahnhof. Ich kaufte mir Bücher von Tim Hartnell; ich fing an, allmählich zu begreifen. Plötzlich erschien das Buch von D.Herget mit dem verheißungsvollen Titel "Mein Sincair ZX 81". Ich war gerettet, das Buch war so verständlich geschrieben, daß der "Bahnhof" der Vergangenheit angehörte. Danach war ich in der Lage, selbst Programme zu schreiben. Einem ZX-User-Club (Cooperation Verlag, München) trat ich kurzerhand bei. In einer seiner Ausgaben wurde auf den "großen Bruder", sprich den ZX Spectrum mit der Radiergummitatstatur hingewiesen.
In einem Computerladen kaufte ich ihn in der 48er Version für 700 DM. Dieser Preis führte dazu, daß der Popeldore uninteressant wurde; diese Firma mußte den Preis senken. Leider war mein Computer gleich defekt. Zur Reparatur mußte ich per Post versenden. Nach s e c h s Wochen bekam ich ihn erst wieder. Für die lange Wartezeit erhielt ich die Cassette Space Raiders. Ich selbst kaufte dann Schachprogramme, Gulpman und Penetrator.
Da ich großes Interesse an Musik hatte, bestellte ich bei der Firma Profisoft den MUSIC COMPOSER. Er war bestickt mit riesigen Fehlern. Zwei Jahre mußte ich auf die passende Soundbox warten. Das Ende dieser Sache, ich bekam mein Geld zurück, da der Hersteller (Fa. Heart) in Konkurs ging. Erst dann bekam ich WHAM!; hierbei war keine Soundbox notwendig. Dann hatte ich auch von dk'tronics eine SUPER-Soundbox mit Super-Software; dümmlicherweise habe ich sie verkauft. Erst später habe ich eine Aufsatztastatur für 19 DM gekauft. Kaum hatte ich sie draufgebaut, dann verkaufte ich ihn. Wenige Tage später kaufte ich mir einen ZX Spectrum +. Mit diesem Computer schrieb ich eine ganze Menge Programme. Einige wenige Zeit kam der Spectrum 128 auf den Markt. Allerdings in englischer Version, d.h. der Ton kam nicht über den Fernseher, da der Tonträger-Abstand zwischen englischem und deutschem Fernseher um 1 MHZ differiert. Durch den waghalsigen Einbau eines anderen Schwingquarzes konnte ich dies beseitigen. Dann kostete die Opus nur noch 398 DM. Also her damit. Weiteres Zubehör folgte, u.a. die RAM-Music-Machine, die ich heute noch habe. Dann konnte man bei der Fa. Marohn das Musikprogramm "Amadeus" kaufen. Dennoch mußte ich Geduld aufweisen, ca. 2 Jahre dauerte es, bis ich eine einigermaßen lauffähige Version bekam. Seit der Mitgliedschaft im SPC, Köln (ist sehr zu empfehlen) komme ich eher an Musiksoftware. Diese elende Warterei hatte ein Ende.
So, nun besitze ich einen Spectrum 128 mit Opus; zum Auswechseln das +D. Seit kurzem kann ich einen wenig gebrauchten Spectrum +2 mein eigen nennen. Ich habe auch sehr viel Hardware dazu. Ich sollte vielleicht noch darauf hinweisen, daß ich auch einen SAM (512k) mit 2 Laufwerken habe. Einen PC habe ich nicht; sollte er vielleicht noch kommen??? Nein, nein, nein, der kommt mir nicht ins Haus!!!

Rupert Hoffmann, Sonnenstr. 2, 97637 Weiden, Tel: 0961/3810397

17.09.95

Peter Liebert-Adelt, Lützowstraße 3, 38102 Braunschweig, Tel.: 0531 342238

An alle deutschen
SINCLAIR-Computer-Clubs

Betr.: Internet

Liebe Freunde,

Multimedia, CyberSpace, Online surfen und weiß der Geier wie das sonst noch so genannt wird, ist heute in, modern, hip und weiß.....
Mit unserer Liebe zu den verschiedenen SINCLAIR-Computern schwimmen wir alle ganz bewußt ein wenig gegen den Strom. Trotzdem möchte vielleicht der eine oder andere von Euch gerne zumindest vorübergehend mal reinschnuppern in die Aktivitäten, die in internationalen Datennetzen zu "unseren" Rechnern laufen.

Im Internet gibt es eine NewsGroup *comp.sys.sinclair*, in die wöchentlich weit mehr als 100 zumeist kurze Diskussionsbeiträge, Tricks, Tips, Fragen, Antworten etc. eingespielt werden. Hauptsächlich scheinen sich hier SPECTRUM Freunde auszutoben, aber auch ZX80, ZX81, QL und Z88 tauchen auf.

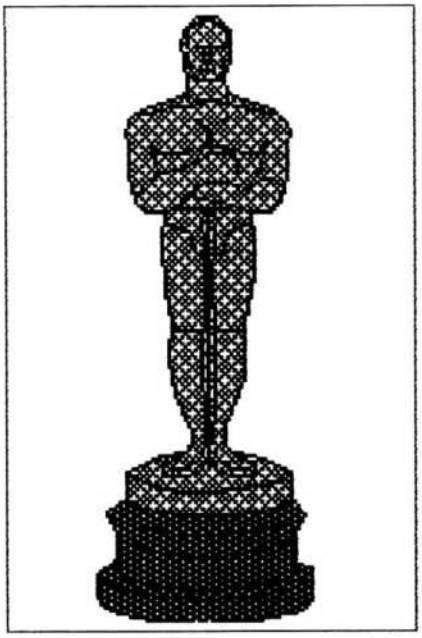
Damit sich nun nicht jeder Interessierte eine DOSe oder gar eine Tunix-Kiste kaufen muß und, noch schlimmer, irre Summen an den Gilb (jetzt ist er grau-rosa) oder irgendwelche Provider verschleudert, kann ich Euch folgendes Angebot machen:

Wenn Ihr in der Lage seid, ASCII-Textfiles auf DOS-Disketten(3,5") zu lesen, so könnt Ihr von mir einmalig oder bei Bedarf auch öfter die News bekommen. Allerdings eine Warnung: das Lesen ist recht mühsam, weil die Texte seltsam formatiert sind und jede News als extra Datei gespeichert ist. Echt besser ist der dran, der eine WIN-DOSe sein eigen nennt, der kann nämlich einen Offline-News-Reader benutzen, der ein sehr komfortables Handling mit Suchfunktion etc. bietet. Ist Freeware und gibt's bei Bedarf auch von mir. (WinNET-Mail, ich hab`s von der DOS-TREND Extra DFÜ CD-ROM)

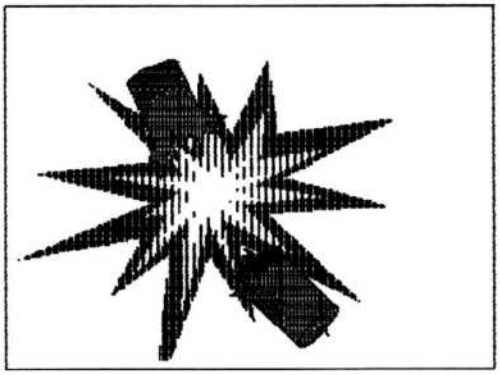
Verdienen will ich daran nichts, aber auch nichts zusetzen. Wer also mein Angebot annehmen möchte, der sende mir 3,-DM in Briefmarken für Porto- und Diskettenkosten.
Absender und das Diskettenformat (DD 720K oder HD 1,44M) bitte nicht vergessen.

Auf bald

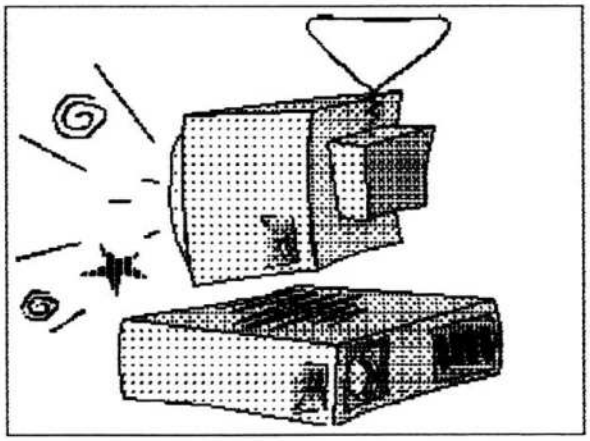
Peter Liebert-Adelt vom ZX-TEAM



SUC GOES DTP



Nun ist es endlich soweit , wenn ihr einen Screen auf dem Spectrum sucht , um für irgend einen Anlaß das passende Bild als Untermalung zu haben , dann könnt ihr euch nun an den Club wenden. Wir haben für beinahe alle Gelegenheiten einen Screen.
Dieser läßt sich ohne Probleme in z.B. Wordmaster einbinden. Somit dürfte es kein Problem mehr sein , eure Geburtstagseinladungen , Partys , Spectrumtreffen oder auch Weihnachtskarten mit Hilfe des Spectrums , interessant zu gestalten.
Wer nun an diesem Angebot interessiert ist , der kann eine Diskette für Plus D , - für Opus oder eine Kassette vom Club beziehen. Darauf findet ihr dann verschiedene Motive , die euren Vorstellungen entsprechen. Allerdings hängt die Anzahl der Motive auch von ihrer Verfügbarkeit ab. Wir werden uns jedoch Bemühen , euch mehrere Motive zu kopieren.
Der Unkostenbeitrag beträgt 5 DM für Diskette/ Kassette , Verpackung und Porto.
Für Nachfragen oder Motive , kann man sich unter Anwendung der üblichen Kommunikationsmittel (Telefon , Fax , Brief) an den Club wenden. Natürlich sind wir auch für Motive dankbar , die unsere Sammlung vergrößern. (FD)



Aufruf an Alle Speccianer :

Für das Megademo "S.O.S" -> "Save Our Speccy" suchen wir (The Unbelievables) noch Leute , die einen Demopart zur Fertigstellung beitragen wollen.

DTP LG Teil 37

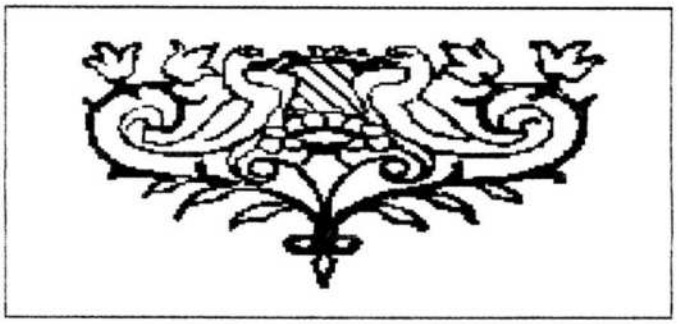
Hallo Leute, diesmal gehen wir mit einem etwas modifizierten Outfit in den vierten Jahrgang von DTP LG. Ich hoffe auch Ihr habt genauso viel Spaß mit DTP und seinen Files, Packs, Fonts etc. wie ich. Vor einiger Zeit beschäftigten wir uns mit den Cornerpacks (Teil 22) sowie den Borderpacks (Teil 18). Im Teil 39 werden wir dann die "Packs" mit dem Thema Shadepacks abschließen, aber heute geht es erstmal um die **Decorpacks.**

DECORPACKS

Nun, wer die Decorpacks für uns ausgetüftelt hat dürfte leicht zu erraten sein. Tja, Walter

Sperl hat sich sehr viel Mühe bei der Erstellung dieser Files gemacht. Wer sich von Euch die Files genau anschaut kann ungefähr erahnen wieviel Zeit Walter Sperl in Sachen Decorpacks investiert hat. Wer von Euch die Decorpacks noch nicht in seiner DTP - Sammlung hat kann sie gegen Gebühr von Herbert Hartig aus Buchloe erhalten. In diesem Info habe ich mit dem Decorpack **"Dp 31"** gearbeitet.

Die **Decorpacks** bestehen genau wie die Cornerpacks aus einzelnen (**Bild 1 und Bild 2**) Screenfiles. Diese Screenfiles können von Euch mit Hilfe des Typliners! individuell zu einem Layout zusammengestellt und dann ausgedruckt werden. Aus diesem Grund empfielt es sich erstmal die Decorpacks auszudrucken oder zumindest zu sichten. Da ein **"DP-Pack"** meistens mehr Screen$ bzw. Bilder enthält als auf einer DTP-Seite genutzt werden, sollten alle ungenutzten "Bilder" aus dem Speicher verbannt werden. Den Speicherplatz kann man somit für Fonts, Files etc. nutzen. Zum Ausdrucken bietet sich zum Beispiel das File **"Print!"** an. Ihr könnt z.B. auch die Screenfiles mit Hilfe des Programmfiles



"Slideshow" anschauen. Im Teil 3 von DTP LG habe ich Euch von beiden Files kurz berichtet. **Bild 3** zeigt den Speicherinhalt von Wordmaster nach dem Laden eines Decorpacks. Die Decorpacks bieten Euch eine Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten, so lassen sich auch andere Decorpacks miteinander kombinieren. Wer also von Euch mit DTP arbeitet und gern komplette Seiten mit dem Typliner erstellt, der kommt wohl kaum an den Decorpacks von Walter Sperl vorbei. Also, wer von Euch die "Deco's" auf

```
>F-XN .clear-all!          124
>FILE .*350dp             1257
>FILE .*351dp              949
>FILE .*358dp             2580
>FILE .*360dp             1501
>FILE .*361dp             1036
>FILE .*362dp             1036
>FILE .*363dp             1078
>FILE .*364dp              899
>FILE .*365dp             1231
>FILE .*366dp             1074
>FILE .*367dp              897
>FILE .*368dp             1746
```

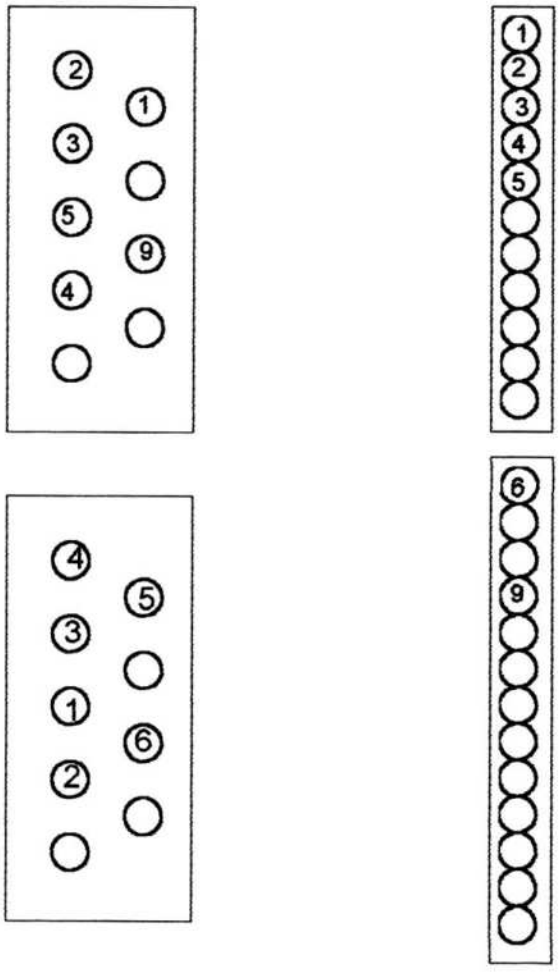
Cassette bzw. Diskette hat sollte gleich die Gelegenheit nutzen und sie in den Speicher von Wordmaster zu laden ..... ***** Ende *****
Im nächsten Teil geht es dann wieder um den Headliner!, aber bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß mit dem neuen Club-Info.

Günther Marten **Oldenburg, den 21.09.1995**

Hardware - Ecke

Wie ihr sehen könnt , gibt es nun den zweiten Teil des Joystickportumbaues für den Spectrum +2a/b. Der Umbau ist in etwa dem , des +2 ähnlich. Beim +2a/b fehlt allerdings der Amstrad IC. Daher werden die Tastenkombinationen direkt an der Tastaturfolie abgegriffen.
Genug der langen Worte , denn die Hauptsachen habe ich schon letztes Mal geschrieben.

Zuerst werden wieder die Joystickports ausgelötet. Dann werden alle Leiterbahnen , die zu den Kontakten des Joystickports führen , vorsichtig mit einem Messer durchtrennt. Jetzt werden wieder die beiden Ports eingelötet und nach folgendem Schaubild verdrahtet.



Die Nummerierung der Pins des Tastatursteckers , ist von der Rückseite der Platine (Lötaugenseite) aus , zu sehen.

Die Pins des Joystickports sind wie durch die Zahlen gekennzeichnet , zu verdrahten. Der spätere Test kann anhand des Schemas , aus der letzten Ausgabe , vorgenommen werden.

In allerletzter Sekunde : In die letzten Vorbereitungen für die SUC-SESSION flatterte uns eine Preview für ein PlusD Programm ins Haus. Das Programm von F. Dürkes ist zwar bisher nur als Basicprogramm verfügbar , wird aber in Maschinencode umgesetzt. Mit dem Progr. **Catclean v.08** , kann der PlusD User den CAT des PlusD neu ordnen. Freie , durch ERASE entstandene Plätze werden gelöscht und der CAT zusammengeschoben. Desweiteren hat man die Möglichkeit , die Files neu zu ordnen oder entgültig zu löschen. Gelöschte Files können mit Undelete nicht wieder hergestellt werden. In der kompletten Version können auch Filenamen eingefügt werden , um defekte Files zu markieren oder Programme zu gliedern.

>>> Emulatoren <<<

(Fortsetzung)

Für den Sinclair QL :

SPECTATOR von Carlo Delhez (Niederlande)
Shareware - unterstützt TapeFiles - Microdriveemulation - RS232 - Z80 Snapshots - Disciple (SNP) Snapshots - Werkzeuge , um Discipledisks , Betadisks und Opusdisks zu convertieren

ZM-1/2/3/4, ZM-HT von Ergon Development (Italien)
ZM-1 ist Shareware die Anderen sind Kommerziell - unterstützt Z80 und TapeFiles - Microdrive und RS232 - schneller Emulator

ZX von Andew Lavrov
Shareware - TapeFileunterstützung - Z80 Snapshotformat - laden von und speichern auf Spectrumtapes

Für den Amiga:

Spectrum von Peter McGavin
sehr guter Emulator - Der JPP Emulator ist genauso aufgebaut - benötigt mindestens einen 25MHz Rechner - Kassettenunterstützung

KGB von ???????
etwas langsam - Probleme auf dem A3000

Für den Atari ST/TT:

Spectrum - ??????

Für den Acorn Archimedes:

Namenloser Emulator von Carsten Witt
in ARM code geschrieben - RISC OS Desktop - Multitasking - laden und speichern auf Disk und Tape über RS232 - .Z80 Snapshots und andere - emuliert Microdrives -guter Emulator für Archimedes

Von der Firma ARXE gibt es ebenfalls einen Emulator , der aber nicht veröffentlicht wurde , weil die Firma Amstrad den ROMcode nicht freigegeben hatte.

Für den Commodore 64:

Der Whitby Software Spectrum simuliert das Spectrum Basic

Für den Amstrad CPC

Spectator - wurde auf einer Kassette , mit einem Magazin verkauft

Am Ende dieser Liste nun noch einmal den Aufruf an alle : Wer Informationen über weitere Spectrumemulatoren oder Speccy-Emus auf anderen Systemen wie z.B. McIntosh hat , der sollte doch bitte an den Club schreiben. Im vorraus Danke. Natürlich sind wir auch über Softwarezusendungen solcher Emulatoren dankbar , damit wir diese Testen und in unserem Magazin vorstellen können. Vielleicht erhöht sich so die Gemeinde der SpeccyUser.
(FD)

The Spectrum & SAM Bulletin Board

published by: Harald R. Lack, Heidenauerstr. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

Hallo Adventure Freunde!!

Im Anschluß an unseren letzten Artikel heute noch die fehlenden Locations und Pläne. Beim nächsten Mal steigen wir dann in den ersten Teil der Lösung ein.

083) some steps / statue
084) circular room
085) pentagonal room
086) store room
087) in an altar
088) store room
089) tringular room (zombie!)
090) store room
091) reflecting room (wraith!)
092) cloak room
093) short corridor
094) low cellar
095) omnious chamber
096) sloping room
097) red room
098) dark room / picture of dark spawn
099) green room
100) silvery room
101) winding corridor / picture of werewolves
102) in stone steps / golem
103) some steps
104) on a boardwalk
105) landing stage / boat
106) in a morgue
107) in a tomb
108) in a cavern
109) stone platform
110) rotting wood room
111) limestone cave
112) marble vault / mummy, sarcopagus
113) web cavern / crowbar, web
114) in a grotto
115) dangerous dead end / axe, picture of a ghoul
116) on the river
117) on a riverbed / plaque
118) on a damp cave
119) on a watery tunnel A

120) on a watery tunnel B / blood worm
121) in a boardwalk
122) short stone corridor
123) in a spherical junction
124) in a glass cave
125) in a temple / altar, talisman
126) hall of statues / chubby stone cherub
127) in a dry gallery / crowbar
128) in just south of a glowing gateway
129) grassy plain
130) in a glass room
131) mists of time
132) mists of time / down to entrance hall
133) mists of time / down to cold store
134) mists of time / down to herb garden
135) mists of time / down to store room
136) mists of time / down to winding corridor
137) mists of time / down to north tower
138) mists of time / down to a standing stone
139) mists of time / down to the temple
140) mists of time / down to portico
141) mists of time / down to hall of statues
142) mists of time
143) mists of time / down to strange rock formation
144) mists of time / down to misty room
145) mists of time / down to dry gallery
146) mists of time / down to grassy plain
147) mists of time / down to morgue
148) mists of time / down to winding driveway
149) mists of time / down to riverbed
150) mists of time / down to grotto
151) mists of time / down to stone archway
152) mists of time / down to anti alcove
153) mists of time / down to stone archway
154) mists of time / down to triancular room
155) mists of time / down to pentry
156) mists of time / down to omnious chamber
157) on a standing stone A
158) on a standing stone B
159) on a pillar A
160) on a standing stone C
161) on a pillar B
162) carved pedestal / blue box
163) on a standing stone D
164) on a standing stone E
165) on a pillar C
166) on a standing stone F
167) on a standing stone G
168) on a pillar D
169) on a pillar E
170) stone archway
171) strange rock formation
172) grassy plain A
173) vulcanic rock outcrop
174) grassy plain B
175) on a pillar F
176) some steps A
177) some steps B
178) some steps C

179) spherical rock bubble A
180) spherical rock bubble B / riddle
181) spherical rock bubble C
182) on a lake shore / magik lake
183) misty room
184) laboratory
185) store room
186) in a portical
187) in an entrance hall
188) in a statue-lined room
189) arched stone corridor A
190) arched stone corridor B
191) arched stone corridor C
192) in a stone room
193) huge hall of swirling mist / dead idol
194) cylindrical chamber
195) great stone room
196) ice room
197) moon room / gargoyle, moon beast
198) tomb of myglar / myglar

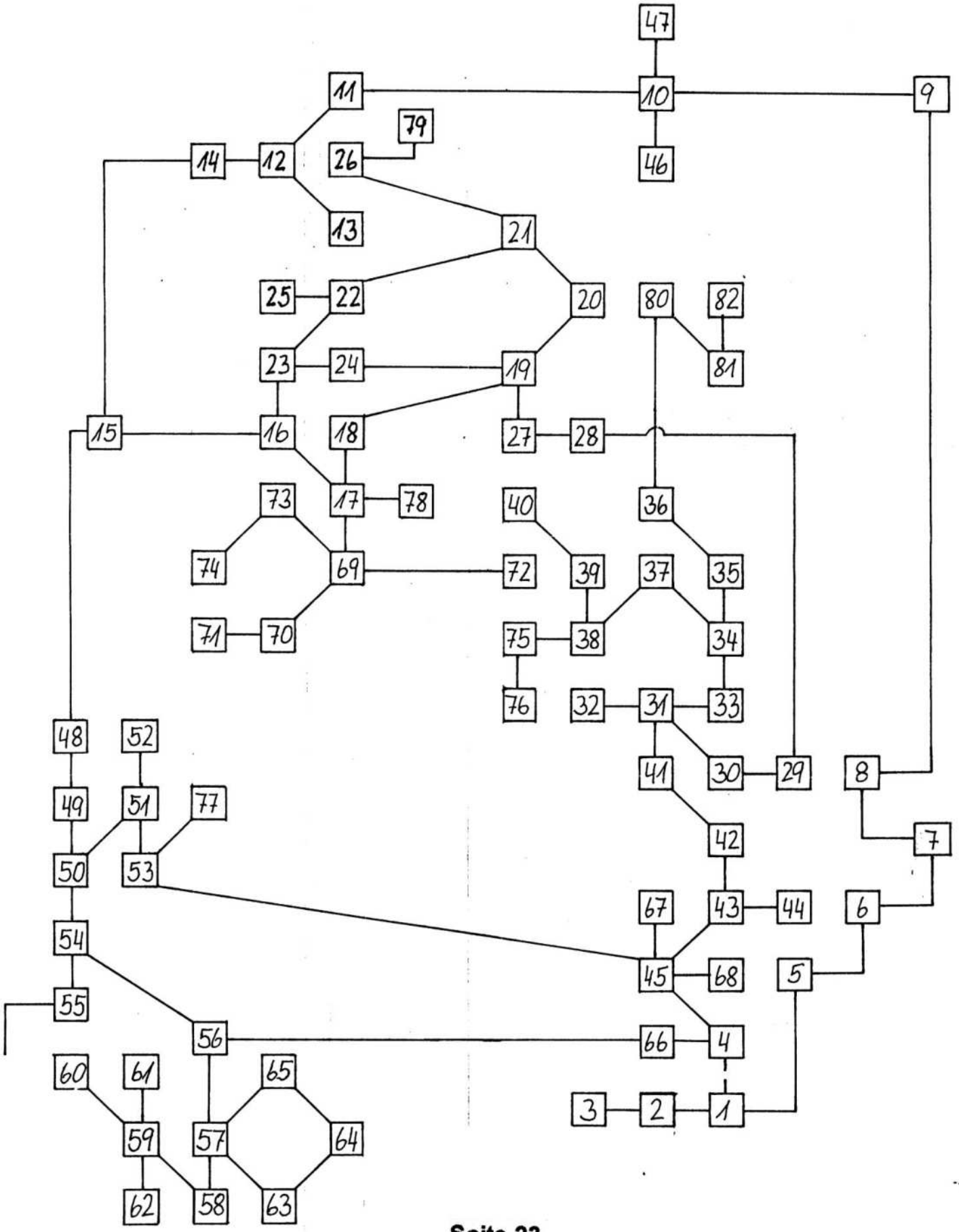
Soviel für heute. Bis dann.....

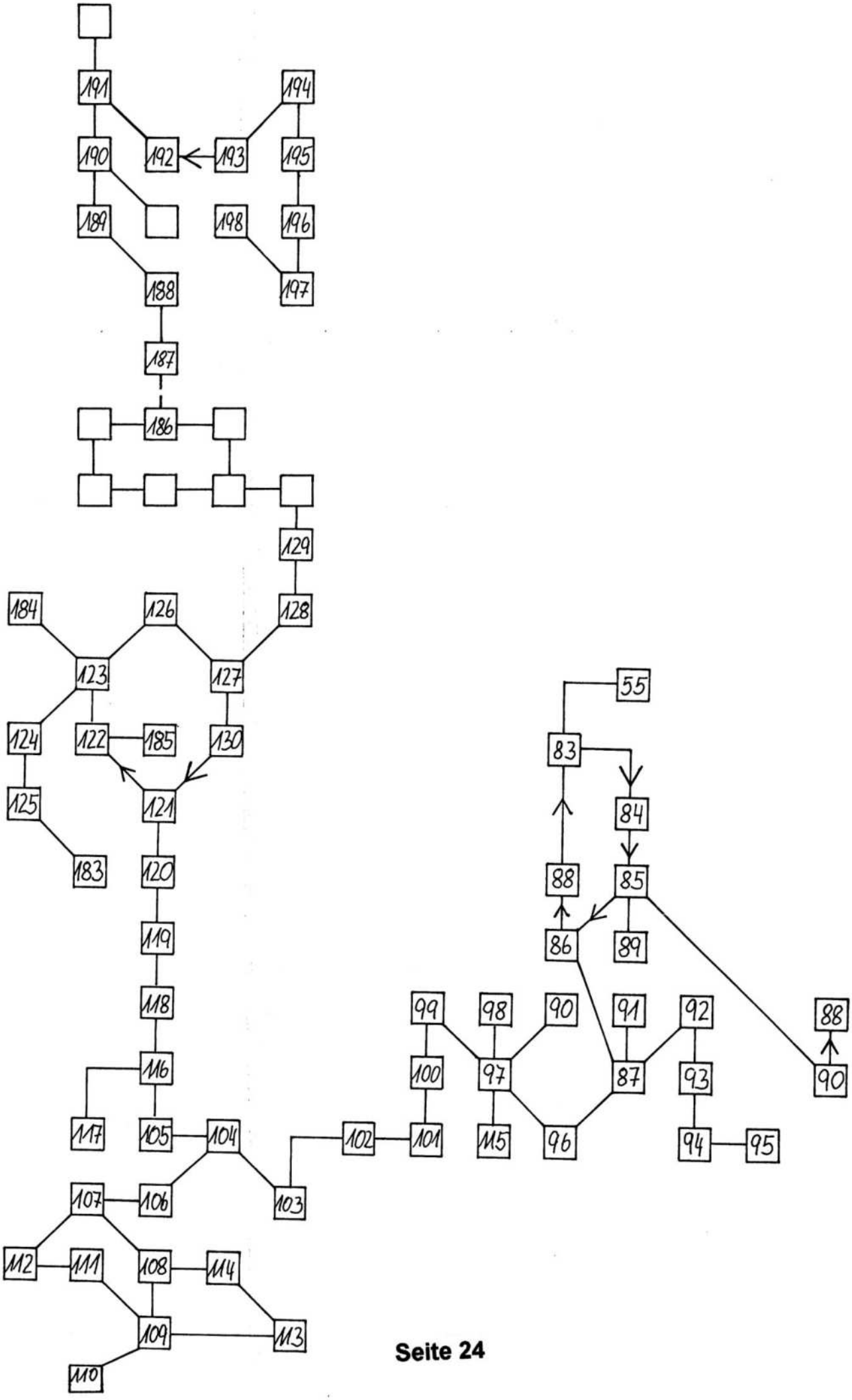
Die Karten zu dieser Komplettlösung findet ihr auf den folgenden Seiten.

Jetzt noch einige Fragen:

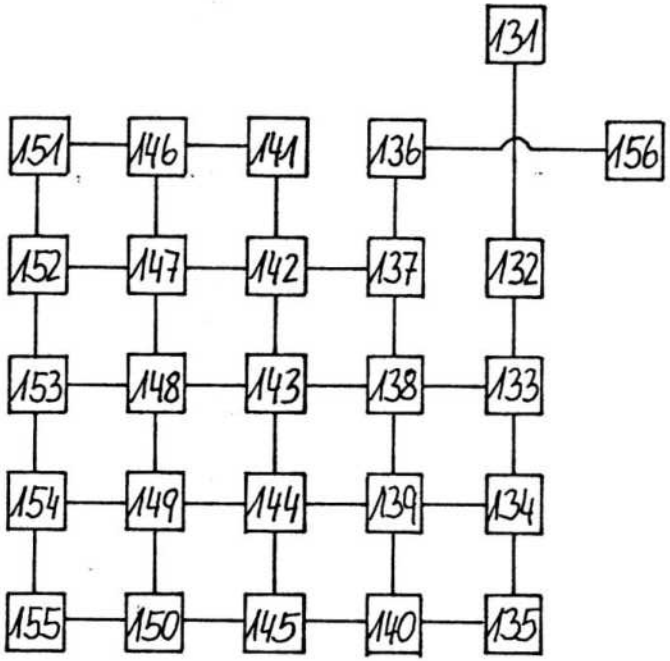
Heinz Schober sucht noch eine Anleitung und Hinweise zum Spielverlauf des Programmes "Tirnanog". Wer kann helfen?

Zu "Super Robin Hood" werden noch Pokes gesucht. Wer kann außerdem weitere Tips geben zu diesem Programm von Odin-Software?

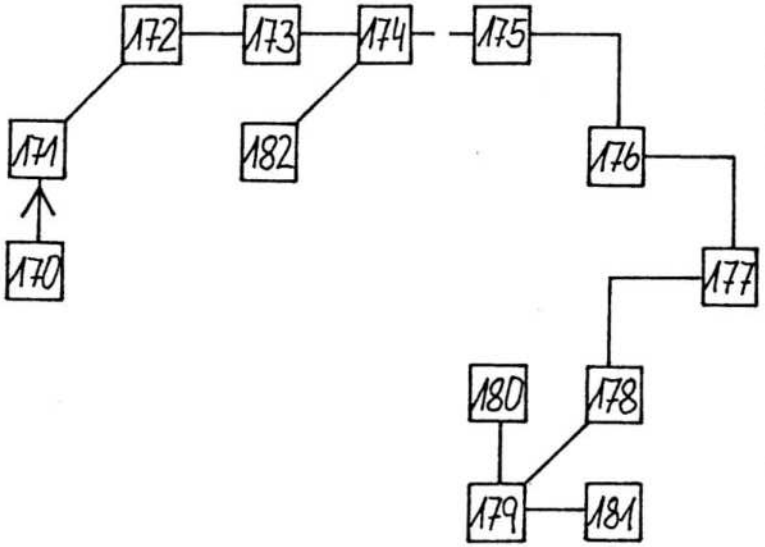

47
11
10
9
79
14
12
26
46
13
21
25
22
20
80
82
23
24
19
81
15
16
18
27
28
73
17
78
40
36
74
69
72
39
37
35
71
70
75
38
34
76
32
31
33
48
52
41
30
29
8
49
51
77
42
7
50
53
67
43
44
6
54
45
68
5
55
56
66
4
60
61
65
3
2
1
59
57
64
62
58
63


191
194
190
192
193
195
189
198
196
188
197
187
186
129
184
126
128
123
127
124
122
185
130
125
121
183
120
119
118
116
117
105
104
102
101
99
98
90
91
92
88
100
97
87
93
90
115
96
94
95
107
106
103
112
111
108
114
109
113
110
55
83
84
88
85
86
89

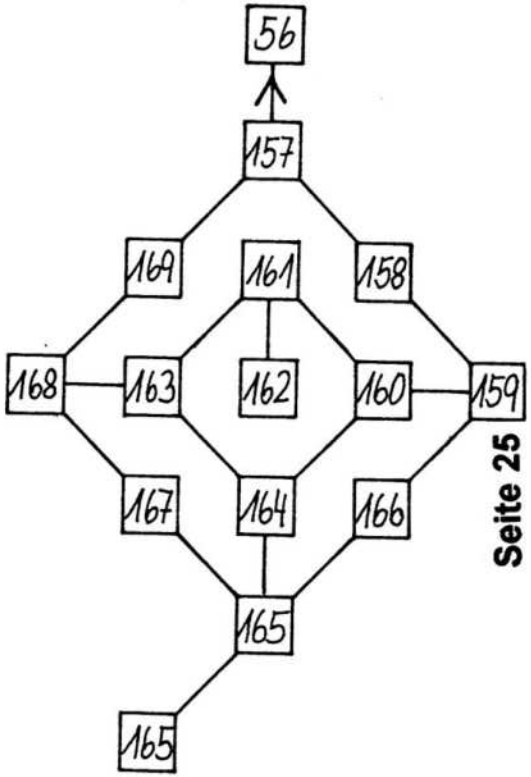
Mists of Time



Other Plain



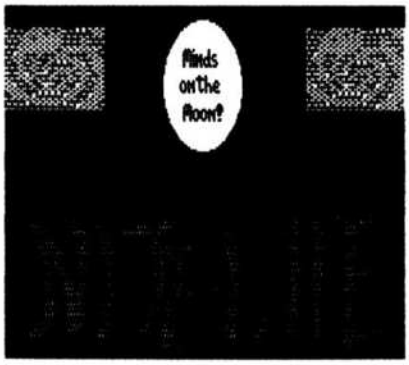
Stonehenge



Demo-Ecke

Hallo Leute... es ist ja eigentlich eine Frechheit - gerade erst bin ich mit der September-Demoecke fertig, verlangt Meister Eberle schon die nächste! Naja, geschieht mir recht, was mußte ich auch einen Aufstand gegen das SUC-Syndikat anzetteln! So gesehen ist die Strafe also nocht recht human...
Heute sind hauptsächlich Demos aus UK an der Reihe; wann kommt denn endlich mal wieder was aus Deutschland?? Ich glaube, schon bald...

Nite-Life / The United Minds



Verrückt, diese Briten (okay, die hier sind Schotten). Die bringen anscheinend alle paar Wochen 'ne neue Demo raus. Leider manchmal auf Kosten der Qualität. Diese hier wurde aber auch nur in einem Tag fertiggestellt, also Schwamm dräber. Zur Demo: Im 1. Part gibt's vier Scroller übereinander, im 2. Part 2 ruckelige Scrolls mit stolen Mini-Animations und im 3. und letzten Part einen Scroll und mehrere anwählbare Bilder. Tja, ich muß sagen, daß ich von dieser Demo nicht allzu begeistert war; sorry UTD Minds. Fazit: Ganz nett, aber ein bißchen öde...

Doody Gei Party Demo / Extacy-3 + United Minds

Mal wieder eine Koproduktion der beiden Insel-Groups. Der Intro-Part zeigt animierte Zahnräder - sieht nicht schlecht aus. Dann gibt es einige Sample-Takte einer sehr bekannten Melodie, deren Namen ich Banause leider nicht weiß. Im nächsten Part, der der "Vidi ZX Party" von Pentagram nachempfunden zu sein scheint, läuft oben erwähnte Melodie als Remix-BGM (BGM = BackGround Music). Fazit: Ordentlich gemacht, der Einfluß der E-3-Crew rettet die Demo vor der Mittelmäßigkeit (sorry) einer United-Minds-Demo.

Marylin Monroe Fanzine Part 2 / Balli

Dies ist eigentlich keine Demo, aber da es aus Deutschland kommt, werde ich das Teil trotzdem hier erwähnen. Dieses Programm beinhaltet einige Facts (in Englisch) und Statements über / von Marylin Monroe sowie z.B. Adressen verschiedener Fanclubs. Das Ganze ist allerdings recht kurz. Fazit: Hmm... nun ja, wen's interessiert...

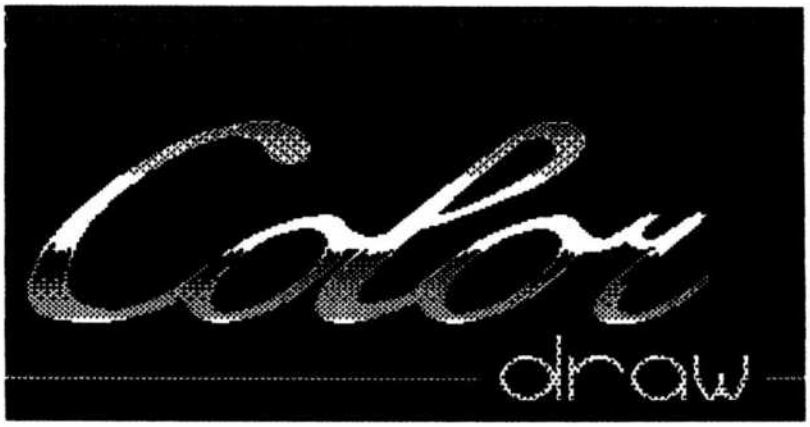
The Evil Demo / The United Minds

Schon wieder diese Typen... Diese Demo wird durch ein recht witziges Intro eingeleitet (Sample-Applaus). Danach kommt der 1. Part, der ein wirklich gut gezeichnetes Pic des "Iron Maiden"-Maskottchens Eddie und einen FLP zeigt. Der folgende Part ist den Greetings gewidmet, dazu ein FSLP (wie der Scroll im 1. Part mit Vision's Uniscroll gemacht). Der Endpart ist eigentlich der schlechteste von allen; ein normaler Scroll und ein total simpler "Sinus"-Effekt, mehr ist da nicht. Alle Parts haben eines gemeinsam: Die Musiken sind geklaut. Fazit: Auf jeden Fall besser als Nite-Life; geht so...

Tja, diese Demo-Ecke ist etwas kurz ausgefallen, was daran liegt, daß der Meißel, mit dem ich die Texte in Stein schlage, langsam stumpf wird - einen neuen will man mir nur geben, wenn Megalomania endlich released wird. Solange ich in diesem Verlies eingesperrt bin, wird sich da wohl nicht viel tun... Naja, wie die Engländer sagen: never mind (der war gut, gell, Thomas, äh, pardon, Herr Eberle selbstverständlich). See you next time (not next month, dude, or I'll cancel this!)
XTerminator of The Mad Guys

Programmtests

Programm : Color Draw
Hersteller : Jakub & Jan
System : 48k
Preis : 25,00 DM
Bezugsadresse : Sintech
Erscheinungsdatum: 1995



Groß angekündigt war es ja, aber das es so gut ist...wer hätte das noch gedacht. Über 3 Jahre nach der Ankündigung eines inzwischen verschollenen polnischen Coders, das er ein Multicolor-Zeichenprogramm erstellen wolle, gibt es sowas tatsächlich. Jakub & Jan, bei einigen besser bekannt unter dem Namen NOP, haben es vollbracht und ein vollwertiges Zeichenprogramm erstellt, welches Multicolor-Grafiken auf einem 48k Spectrum darstellt.
Zuerst mal, was ist Multicolor. Wie wir alle wissen sollten, kennt unser Spectrum 8 Farben, mit je einer Helligkeitsstufe außer bei Schwarz. Im ganzen also 15 Farben. In einem 8x8 Pixel Raster, also einer PRINT-Position kann der Spectrum nur 2 dieser Farben in jeweils der gleichen Helligkeitsstufe darstellen, eine für gesetzte Punkte (INK) und eine für unbesetzte Fläche (PAPER). Multicolor heißt jetzt, daß man eben mehr als nur diese 2 Farben darstellen kann. In der Happy-Computer war schon 1985 oder 86 ein Programm zum erstellen von Multicolor-Grafiken abgedruckt. Natürlich war dieses Programm recht umständlich. In dem Spiel ACTION FORCE 2 konnte man eine schöne Multicolor-Grafik eines Panzers bewundern, damit war es das dann auch schon für den Normaluser.
Mit COLOR DRAW ist es jetzt jedem möglich, solche Grafiken zu erstellen. Dabei arbeitet das Programm durchaus professionell. Man kann jetzt in einer 8x1 Pixel breiten Reihe sowohl INK als auch PAPER definieren, wieder in der gleichen Helligkeitsstufe. Das heißt, wo man normalerweise nur 2 Farben unterbringt, können jetzt alle Spectrum-Farben dargestellt werden.
Das Programm arbeitet recht einfach. Man befindet sich in einem Vergrößerungsmodus und kann dort Pixel setzen oder entfernen. Mit Zusatztasten gibt man der jeweiligen Pixelreihe die entsprechende Farbe. Man kann auch weiterhin seine Grafiken Monochrom mit Artist oder Art Studio malen und dann mit Color Draw einfärben. Color Draw bietet dann auch die Möglichkeit, das ganze so abzuspeichern, daß man die erstellte Grafik leicht in einem eigenen Programm aufrufen kann.
Zwei Nachteile hat das Programm: Zum einen kann nicht der ganze Bildschirm verwendet werden, da dies wohl zuviel Rechenzeit benötigen würde. Die maximale Bildschirmgröße ist 128 x 192 Pixel, was der vollen Höhe aber nur der halben Breite des Normalscreens entspricht. Der andere Nachteil ist, daß das Programm zwar leicht auf +D übertragen werden kann, bei angeschlossener Opus und vermutlich auch bei Beta läuft es jedoch nicht. Dieses Problem wird hoffentlich bald in den Griff zu kriegen sein, denn wer Diskette hat lädt nicht gern von Tape.
te

AUGUST 30th
7 MANOR DRIVE,

THE NEW TAPEZINE FOR THE USER OF TODAY

sinclair EXPRESS

We offer our members the highest service possible.

NEWS, REVIEWS, LETTERS, HARDWARE, CLIPART, PD, SUPPORT, 100% PURE SPECCY & LOTS, LOTS MORE

ISSUE ONE
AUGUST 30th
Cheques payable to
R. Coles

RICHARD COLES
7 MANOR DRIVE,
MERRIOT,
SOMERSET,
TA16 5NT.